安全に使用するために はじめに 2 ゲーム紹介 操作方法 ゲームの始めかた ゲームの終わりかた 5 VCで使える機能 6 ゲームの遊びかた ステージ画面の見かた ステージの進めかた 8

その他

困ったときは

キャラクター紹介

お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『熱血硬派くにおくん 番外乱闘編』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

▲ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ▲を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読み ください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

警告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED. 本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

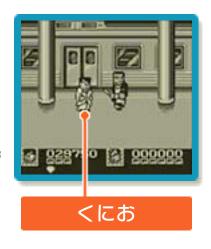
© Million Co.,Ltd.

GAME BOY・ゲームボーイ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-N-RCBJ-JPN

2 ゲーム紹介

『熱血硬派くにおくん 番外乱闘編』は、主人 公の「くにお」を操作 して、敵を倒しながら ステージを進んでいく アクションゲームで す。



ステージ内の操作方法

移動	♣
パンチ	A
キック	B
ストレート	④(敵がかがん でいる間)
けりあげ	®(敵がかがん でいる間)
えりづかみパ ンチ	④(敵をつかん でいる間)
えりづかみ突 き飛ばし	®(敵をつかん でいる時)
ニードロップ	△/®(倒れている) る敵の近くにいるとき)
ジャンプアッ パー	A/B (A+Bを 押して、ひざをつ いている間)
ゲームの一時 中断・再開	START

※敵に攻撃を当て続けると、かがんだ状態 になります。かがんでいる敵に横から触 れると、つかむことができます。

その他の操作方法

プレイモード ⟨□⟩/ SELECT の選択 難易度の選択

決定

START

※ステージ画面(→7)で SELECT を押す と、「とちゅうさんか」画面が表示され ますが、本ゲームでは利用できません。 「いいえ」を選ぶと、ステージ画面に戻 ります。

むと○、 SELECT と♥は同じ操作がで きます。

タイトル画面でいずれかのボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。

タイトルメニュー

「やさしい」「ふつう」 「むずかしい」の3つ の中から難易度を選 び、続いて「1P START」を選ぶとゲ ームが始まります。



- ※「やさしい」で遊べるのは、ステージ4 をクリアするまでです。
- ※「2P START」と「2P CONTINUE」は 遊べません。

「ゲームオーバー後に再開する場合

ゲームオーバー (→8) になった場合、 「1P CONTINUE」を選ぶと途中から再開 できます。

※ゲームオーバー後に本体の電源を切った場合は、再開できません。

5 ゲームの終わりかた

VC(バーチャルコンソール)のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

●HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に **合HOME** を押すと、下画面に HOMEメニューが表示されます。その際、 ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくは⊗長押し)すると表示されるメニューです。VC メニューが表示されている間は、ゲームが 一時中断されます。

「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。





※「まるごとバックアップ機能」について 詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ(コピーして保存しておくこと)できる機能です。

バックアップしたデータは上書きされるま で消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効 を切り替える

初回起動時は有効になっています。

VCメニュー表示中にR+ START +⊗を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

「まるごとバックアップ機能が有効の時_」



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックア ップします。
リセット	タイトル画面に戻りま す。
まるごと復元	まるごと保存でバック アップしたデータをよ みこみます。 ※データがある場合の み表示されます。

- ●ゲームの内容をバックアップする バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
- ●バックアップしたデータをよみこむ バックアップした状況からゲームを再開 する場合は、「まるごと復元」をタッチ します。
- ※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいと きは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても 保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの 雰囲気で遊ぶことができます。

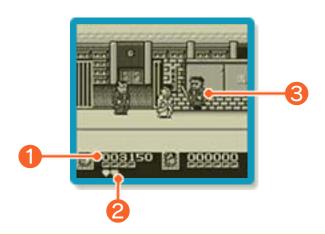
「ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、「START」または「SELECT」を押しながらゲームを起動します。元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

「ゲームボーイ風の画面色にする

ゲームを遊んでいるときに①+Rを同時に押しながら⑦で切り替えます。

ステージ画面の見かた



1 スコア

敵に攻撃を当てると増えます。

2 体力とライフ

■は現在の体力、
はライフの残り数です。

3 敵

パンチやキックなどで 敵を倒しながら、ステ ージを進みます。すべ ての敵を倒すとステー ジクリアとなり、次の ステージへ進みます。 ステージは全部で10



あり、最後のステージのボスを倒すと、ゲームクリアとなります。

体力とライフについて

敵の攻撃を受けると、くにおの体力が減っていきます。体力がなくなったときに攻撃を受けると、ライフが1つ減ります。

※地下鉄の駅のホームから落ちると、体力 に関係なく、ライフが1つ減ります。

「ゲームオーバーとコンティニュー

ライフの残り数が0で、体力がないときに 敵の攻撃を受けると、ゲームオーバーとな り、⑥を押すとタイトルメニューに戻りま す。このとき「1P CONTINUE」を選ぶ と、ゲームオーバーになったステージの最 初からやり直せます。

藤堂辰也

学生ボクシングチャンピオンで、 動きや攻撃のスピードが速いで す。



村田誠二

鉄パイプでの攻撃が強力です。



剛田太

カまかせで攻撃してくるボディ ビルダーです。リフトアップに は注意が必要です。



大石為右衛門

くにおがダウンすると、踏みつ ぶそうとしてきます。



宗方裕二

技が豊富で、スピードも速いで す。



10 お問い合わせ先

『熱血硬派くにおくん 番外乱闘編』 に関するお問い合わせ先

アークシステムワークス株式会社

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。